

**CIERNIE I GWIAZDY – GRA FABULARNA**  
**MODUŁ 3 – WALKA**  
**WERSJA 0.9**

**KONTAKT I MATERIAŁY – [LUMIGRANIE.PL](http://LUMIGRANIE.PL)**

**AUTORSTWA RADOSŁAWA TENDERY**

## SPIS TREŚCI

TURA.....	3
KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA.....	3
REAKCJA.....	3
PORUSZANIE SIĘ.....	4
WALKA DYSTANSOWA.....	5
OGIEŃ CIĄGŁY.....	5
CELOWANIE.....	5
OSTRZAŁ GRUPY CELÓW.....	6
RUCH I OSTRZAŁ.....	6
ODLEGŁOŚĆ.....	6
OGIEŃ NIEPRECYZYJNY.....	6
UZBROJENIE SAMONAPROWADZAJĄCE.....	7
GRANATY I UZBROJENIE OBSZAROWE.....	7
OTOCZENIE.....	8
SKRÓT ZASAD.....	9
WALKA ELEKTRONICZNA.....	11
WALKA WRĘCZ.....	13
TEST.....	13
WARTOŚĆ PUNKTOWA AKCJI.....	14
PANCERZ.....	15
SYSTEM OBRAŻEŃ.....	15

## TURA

- Starcie jest podzielone na tury.
- Efekty oddziałujące w czasie, a które występują w walce, mają swój czas działania określony w turach.
- Na początku każdej tury nalicza się efekty związane z upływem czasu i ich skutki.
- Tura kończy się, kiedy swoje punkty akcji wydadzą wszyscy uczestnicy starcia lub gdy wszyscy wykonają swoje deklaracje, w tym deklaracje bezczynności.

## KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA

- Kolejność działania w trakcie walki określa zwinność postaci.
- Postacie działają w kolejności od najwyższej zwinności do najniższej.
- Można opóźnić swoje działanie do podanej wartości.
- Gdy przeciwnicy mają taką samą wartość zwinności, pierwszy ruch ma postać z wyższą percepcją.

## ATAK Z ZASKOCZENIA

- Wpływ na kolejność w walce ma forma jego rozpoczęcia.
- Zaskoczenie przeciwnika pozwala wykonać ruchu jako pierwszy, bez względu na wartość zwinności w pierwszej turze.

## REAKCJA

- Reakcja to wykonanie ruchu w kolejce innej postaci, w odpowiedzi na jej działania.
- Reakcją może być tylko jedna akcja lub akcja połączona.
- Wykonanie reakcji zużywa pulę punktów akcji danej tury.
- Jeśli zakończy się swoją turę z niewykorzystanymi punktami akcji, można je wykorzystać w ciągu działań innych uczestników starcia jako reakcje.
- Niewykorzystane punkty nie przechodzą do następnej tury.
- Reaguje się jedynie na akcje, o jakich postać jest świadoma. Atak z zaskoczenia odbiera możliwość reakcji.
- Stosunek zwinności wykonującego akcję i postaci reagującej ma wpływ na reakcję. Reagowanie z mniejszą zwinnością, oznacza wykonanie reakcji po akcji oponenta.

**Przykład: Postać A strzela do B, gracz odgrywający postać B deklaruje ucieczkę z linii strzału za róg korytarza. Ma mniejszą inicjatywę, więc postać A wykonuje normalnie testy trafienia.**

- Reagowanie z równą zwinnością, oznacza równoczesną akcją i reakcją.

**Przykład: Postać A strzela do B, gracz odgrywający postać B deklaruje ucieczkę z linii strzału za róg korytarza. Ma równą inicjatywę, więc postać A otrzymuje zwiększenie trudności do testu z powodu ruchu celu.**

- Reagowanie z wyższą zwinnością, oznacza reakcję przed akcją.

**Przykład: Postać A strzela do B, gracz odgrywający postać B deklaruje ucieczkę z linii strzału za róg korytarza. Ma wyższą inicjatywę, więc postać B bezpiecznie ukrywa się przed ostrzałem.**

## PORUSZANIE SIĘ

- Postać może poruszać się na kilka sposobów, każdy z nich udostępnia jej inne opcje takie jak pełne wykorzystanie posiadanej prędkości czy możliwość łączenia z innymi akcjami.
- Prędkość postaci określa siła.
- Wartość prędkości to najwyższa szybkość poruszania się postaci, w ilości kratek pokonywanych w biegu na punkt akcji.
- 1 kratka to 1 m.

Typy ruchów:

- Sprint – postać poświęca się jedynie na ruchu i nie może wykonywać akcji niezwiązanych z poruszaniem się. Każdy punkt akcji to przesunięcie się o pełną prędkość postaci.
- Bieg z jednoczesnym wykonywaniem innej akcji – koszt jest wtedy równy puli, jaką trzeba przeznaczyć na daną akcję/odległość, jaką chce się pokonać. Otrzymuje się kary za własny ruch, dodatkowo prędkość postaci maleje o połowę.
- Chód – to poruszanie się z prędkością do metra na punkt akcji, można normalnie łączyć z innymi czynnościami bez kary za ruch w większości przypadków.
- Poruszanie się w pozycji przykucniętej pozwala poruszać się z prędkością do jednego metra za punkt akcji.
- Czołganie się pozwala na osiągnięcie maksymalnej prędkości 0,5 metra za punkt akcji.
- Skok – może wykonywany być z miejsca lub z rozpędu. Ten pierwszy ma zasięg dwóch metrów w linii prostej, drugi trzech.
- Lot – wykorzystanie napędu umożliwiającego pokonanie siły ciężenia bądź poruszanie się w próżni. Wszystkie typy ruchu są analogiczne do normalnego poruszania się więc np.: wykorzystanie pełnej prędkości napędu uniemożliwia wykonywanie innych akcji niż te związane z przemieszczaniem się jak uskoki czy manewry.
- Wspomaganie ruchu napędem – oprócz lotu silniki mogą umożliwić wzmocnienie normalnych ruchów dodatkową energią kinetyczną, co poprawia zasięg skoku czy zakres akrobatycznych sztuczek. Wpływ ten odzwierciedlony jest premią do zwinności oraz podwojeniem zasięgu skoku.

## WALKA DYSTANSOWA

- Ostrzał celu jest przeprowadzany według schematu:
- Wybranie celu → wybranie segmentu/ostrzał nieprecyzyjny → określenie trudności testu – > rzut → określenie sukcesu/porażki.
- Rzut na trafienie jest testem percepcji.

### Przykładowy rzut wraz z wszystkimi efektami

- W przypadku gdy cechy i umiejętności postaci ustalają pulę sukcesu na 1-6.
- 1–6 – Trafienie celu.
- 7 – Trafienie w postronny obiekt na linii strzału/znajdujący się obok celu. Brak takich obiektów to chybienie.
- 8–12 – Chybienie.

## OGIEŃ CIĄGŁY

- Wykonuje się osobny rzut na każdy strzał.
- Pociski w serii mogą trafić stojące obok siebie cele. Można przydzielić każdemu z nich jeden lub więcej strzał. Wtedy wykonuje się osobne rzuty na każdy cel.

## CELOWANIE

- Można poświęcić dodatkowe punkty akcji na dokładniejsze celowanie.
- Każdy punkt akcji poświęcony na celowanie zmniejsza trudność testu trafienia o stopień.
- Nie można celować w ruchu.
- Pistoletami można celować jedną ręką.
- Uzbrojeniem rozmiaru karabinków i większe wymaga obydwóch kończyn przy celowaniu.

## CELOWANIE W WYBRANE SEGMENTY CELU

- Można deklarować ostrzał każdej widocznej części celu.
- Brak deklaracji oznacza ostrzał celu jako ogółu i możliwość trafienia w losowy segment.
- Można zadeklarować ostrzał szczególnie wrażliwych segmentów jak czujniki. Itp. Cel trafiony w taki segment ma jedynie połowę pancerza. Wiąże się to ze zwiększeniem kosztu akcji o dwa punkty akcji. Jest to akcja celowania.
- Ostrzał od tyłu również obniża pancerz o połowę.

**Przykład: Postać A strzela w kolano postaci B z pistoletu mając 50% szans na powodzenie. Akcja ta kosztuje 4 PA zamiast 2.**

## OSTRZAŁ GRUPY CELÓW

- W walce do 50 metrów istnieje możliwość postrzelenia postronnego obiektu.
- Musi on znajdować się do dwóch krutek/metra od celu lub być na linii strzału.
- Dochodzi to tego, gdy pula sukcesu rzutu zostanie przekroczone o oczko.

**Przykład: Postać A strzela w postać B, obok której stoi postać C. Umiejętności i cechy postaci ustalają pulę sukcesu na 1-10. Wynik 11 oznacza postrzelenie postaci C.**

- Postronne cele zawsze otrzymują trafienie w największy swój segment.
- Kiedy w strefie rażenia znajduje się więcej niż jeden cel, pula trafienia postronnego celu rośnie o stopień.
- Próg trafienia w postronne cele może w pełni wypełnić kość – w tłumieniu trudno nie trafić kogokolwiek!
- Strzały w grupę muszą być przydzielone równo.
- W przypadku mniejszej/większej liczby trafień niż postronnych celów, pierwszeństwo mają najbliższe strzelcowi i deklarowanemu celowi.

## RUCH I OSTRZAŁ

- Ruch zarówno celu, jak i strzelca wpływa na szansę trafienia.
- Własny ruch zawsze zwiększa trudność rzutu o stopień.
- Własny ruch i ruch celu zwiększają trudność zgodnie z tabelą podaną w skrócie zasad tego rozdziału.
- Obiekty liczy się jako ruchome, gdy ostatnią wykonaną przez nie akcją był ruch.

## ODLEGŁOŚĆ

- Odległość między strzelcem a celem może wpływać na szansę trafienia.
- Progi odległości podane są w skrócie zasad tego rozdziału.

## OGIEŃ NIEPRECYZYJNY

- Brak deklaracji ostrzelanego segmentu oznacza trafienie celu jako ogółu.
- Należy wykonać rzut określający trafiony segment celu.
- Poniższa tabela dotyczy ludzi i obiektów człekokształtnych.

<b>Część ciała</b>	<b>K12</b>
Głowa	12
Lewa ręka	10-11
Prawa ręka	8-9
Tułów	5-7
Lewa noga	3-4
Prawa noga	1-2

## **UZBROJENIE SAMONAPROWADZAJĄCE**

- Część uzbrojenia wystrzeliwuje amunicję wyposażoną we własny napęd, dzięki temu otrzymują one zdolność korygowania toru.
- Użycie tego rodzaju broni zmniejsza trudność testu o dwa stopnie.
- Odległość nie ma wpływu na trudność testu dla tego typu broni.

## **GRANATY I UZBROJENIE OBSZAROWE**

- Rzut granatem jest dla ludzi testem zręczności.
- Rzut granatem jest dla maszyn testem percepcji.
- Zasięg rzutu to wartość siły. Każda wielokrotność zwiększa trudność testu o stopień.
- Granaty można turlać po podłożu, zmniejszając zasięg do wartości siły postaci.
- Zmniejsza to trudność testu o dwa stopnie.

## **UZBROJENIE OBSZAROWE**

- Uzbrojenie eksplozję trafia nieostoięty segment celu będącego w promieniu rażenia.
- Uzbrojenie obszarowe słabnie wraz z odległością do centrum eksplozji.
- Każdy typ ma podaną wartość, o jaką słabnie moc z każdym metrem.
- Porażka testu trafienia skutkuje wykonaniem rzutu na zniesienia strzału, rzut k12:
  - 1-2 Za blisko
  - 3-4 Za daleko
  - 5-6 Za wysoko
  - 7-8 Za bardzo w prawo
  - 9-10 Za bardzo w lewo
  - 11-12 Za nisko

## OTOCZENIE

- Uczestnicy walki mogą korzystać z elementów otoczenia dla osłony przed ostrzałem.
- Obiekty do rozmiaru dużego, zakryte w połowie lub w pozycji zmniejszającej ich rozmiar do połowy, jak kucnięcie są trudniejsze do trafienia o stopień trudności testu. Obiekty zakryte w większym stopniu bądź np. leżące są trudniejsze do trafienia o dwa stopnie.
- Obiekty większe niż duże, analogicznie są trudniejsze do trafienia o dwa lub cztery stopnie trudności testu.
- Elementy otoczenia posiadają różną wytrzymałość.
- Zapewniają różną ochronę przed ostrzałem.
- Ochrona ta jest premią do pancerza ostrzelanego obiektu.

### **Lista elementów otoczenia:**

- Drzewa i inna roślinność (organizmy o podobnej strukturze) – od 0 do 1.
- Małe skały – zależy to od grubości i gęstości materiału – od 1 do 2.
- Ścianka działowa wykonana z lekkich materiałów – od 0 do 1.
- Meble – W większości nie zapewniają żadnej ochrony, ale część może dawać punkt.
- Ściana wykonana z materiałów średniej wytrzymałości – (grubość około 10 cm) – od 1 do 3.
- Ściana wykonana z materiałów o dużej wytrzymałości – (grubość około 10 cm) – od 3 do 6.
- Ściana działowa cywilnego pojazdu – od 0 do 4 w przypadku pojazdów o wysokim poziomie odporności na środowisko.
- Ściana działowa cywilnego statku – od 2 do 6.
- Ściana działowa okrętu – od 4 do 8.
- Kontenery, pojemniki, beczki – Od 1 do 4, zależnie od rozmiaru i klasy materiałów.

## SKRÓT ZASAD

### Ruch i odległość

- Wykorzystuje się tę samą tabelę.
- Dla odległości wartości to metry.
- Dla prędkości wartości to pięciokrotność prędkości np. - 5 to 25.

Lista:

- Ruch własny – rzut trudniejszy o stopień.
- 1-20 – Brak modyfikatora.
- 21-50 – Test trudniejszy o stopień.
- 51-100 – Test trudniejszy o dwa stopnie.
- 101-500 – Test trudniejszy o trzy stopnie.
- 501-1000 – Test trudniejszy o cztery stopnie.
- 500+ – Test trudniejszy o stopień.

### Rozmiar

<b>Cm</b>	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	60	70	80	90	100	+10	200	300
<b>Punkty</b>	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+1	+15	+25

<b>Punkty</b>	<b>Modyfikator</b>
-9	Testy trudniejsze o cztery stopnie
Od -8 do -7	Testy trudniejsze o trzy stopnie
Od -6 do -5	Testy trudniejsze o dwa stopnie
Od -4 do -3	Testy trudniejsze o stopień
Od -2 do 2	Brak modyfikacji.
Od 3 do 6	Testy łatwiejsze o stopień
Od 7 do 9	Testy łatwiejsze o dwa stopnie
Od 10 do 12	Testy łatwiejsze o trzy stopnie
Od 13 do 15	Testy łatwiejsze o cztery stopnie
Każde +5	Test łatwiejszy o kolejny stopień

- Przy określaniu rozmiaru obiektu uwzględnia się jego trójwymiarowość.
- Zlicza się średnią arytmetyczną punktów dla wszystkich trzech wymiarów.
- Następnie porównujesz otrzymaną wartość z wpływem na testy.

**Przykład: Obiekt mający 2 punkt nie wpływa na rzuty wykrycia czy ataku.**

- Segmenty celu również wpływają na trudności testu.
- Średnie segmenty, takie jak kończyny. Zwiększają trudność o stopień.
- Małe segmenty, takie jak głowa. Zwiększają trudność o dwa stopnie.

### **Najczęściej obiekty danych rozmiaru mają określony wpływ na testy:**

- Malutkie – od -4 do -2
- Małe – 1
- Średnie – bez wpływu
- Duże od +1 do +2
- Bardzo duże od +3 do +6
- Obiekty większe to pojazdy/budowle i mają odmienne zasady.

### **Zakrycie**

	<b>Duży bądź mniejszy</b>	<b>B. duży bądź większy</b>
<b>Zakryty do połowy</b>	Poziom trudności +1	Poziom trudności +2
<b>Zakryty powyżej połowy</b>	Poziom trudności +2	Poziom trudności +4
<b>Zakryty w pełni</b>	Poziom trudności +3	Poziom trudności +6

### **Oświetlenie**

- Oświetlenie może wpływać na rzuty percepcji.
- Maksymalny wpływ to zwiększenie trudności testu o sześć stopni.

### **Inne modyfikatory**

- Wykonywanie dwóch akcji jednocześnie np. ostrzał z dwóch broni zwiększa trudność testu o dwa stopnie.
- Używanie słabszej ręki zwiększa o stopień trudność testów.
- Postać przykucnięta wykonuje testy trafienia o stopień łatwiejsze, a leżąca o dwa stopnie łatwiejsze.

## WALKA ELEKTRONICZNA

- Oprócz fizycznego kontaktu z przeciwnikiem starcia mogą się rozgrywać na płaszczyźnie cyberprzestrzeni.
- Wszelkie testy mają formę testu porównawczego.
- Porównywana jest inteligencja zwiększona o wartość umiejętności z analogicznym zestawem drugiego użytkownika.

### Akcje walki elektronicznej

#### Destabilizacja

- Cel traci na liczbę tur równą poziomowi SWE punkty akcji równe poziomowi cyberwalki.
- Ten typ ataku zwiększa trudność testu o stopień.

#### Złośliwy kod.

- Cel otrzymuje na liczbę tur równą poziomowi SWE, karę do wszystkich testów. Jest to zwiększenie trudności testów równe wartości cyberwalki.

#### Zamiana sygnatur

- Cel na liczbę tur równą poziomowi SWE traktuje sojuszników jako wrogów. Maszyny atakują najczęściej najbliższy sobie cel.
- Można również dokonać akcji odwrotnej – zamienić sygnatury własne na sojusznicze dla celu.

#### Zagłuszanie

- Akcja pasywna – nie wymaga rzutu.
- Obszar o zasięgu w metrach równym 10 x poziom SWE zostaje poddany zakłóceniom.
- Uniemożliwia to komunikację, jeśli nie zda się testu cybernetyki.
- Stopień trudności to poziom umiejętności walki elektronicznej zagłuszającego.
- Pociski samonaprowadzające tracą premię do trafienia z powodu zagłuszania.

#### Przejęcie

- Cel na liczbę tur równą poziomowi SWE jest w pełnej kontroli atakującego.
- Ten typ ataku zwiększa trudność testu o dwa stopnie.

## **Akcje cybernetyki**

### Koordinacja

- Akcja pasywna – nie wymaga rzutu.
- Cel na liczbę tur równą poziomowi SWE otrzymuje premię.
- Wszystkie testy są łatwiejsze o stopień.

### Tworzenie grupy bojowej

- Akcja pasywna – nie wymaga rzutu.
- Tworzy grupę maszyn. Są one liczone jako jeden cel dla wszystkich akcji informatycznych.
- Liczebność grupy to 1+ poziom umiejętności.

### Ochrona

- Akcja pasywna – nie wymaga rzutu.
- Postać może zareagować na atak na sieć znajdującą się w jego zasięgu działania.

### Restart

- Usuwa wszelkie negatywne efekty oddziałujące na cel.
- Trudność testu to poziom umiejętności postaci, która spowodowała efekt.
- W pełni przeprogramowane maszyny nie mogą być restartowane.

### Przeprogramowanie

- Można dokonać próby przeprogramowania przejętej maszyny, by przejąć ją na stałe.
- Ten typ akcji zwiększa trudność testu o dwa stopnie.

## **Akcje cybernetyki i walki elektronicznej**

### Wyszukiwanie

- Pozwala na wykrywanie aktywnych użytkowników sieci.
- Zasięg to 100 m x poziom SWE.
- Trudność testu to stopień umiejętności cybernetyka/walka elektroniczna użytkowników.

### Analiza

- Można poznać umiejętności i sprzęt innego użytkownika sieci.
- Trudność testu to stopień umiejętności użytkowników.

### Ukrywanie się

- Akcja pasywna i stała – nie trzeba deklarować ani rzucać.
- Poziom cybernetyki/walki elektronicznej to stopień trudności testu jej wykrycia.

### Mocny sygnał

- Możliwość usunięcia efektów zagłuszania.
- Trudność testu to wartość walki elektronicznej zagłuszającego.

## WALKA WRĘCZ

- Walka wręcz to wszelkie starcia odbywające się poniżej metra.

### TEST

- W walce wręcz wykonuje się rzuty porównawcze ataku wręcz agresora z obroną wręcz celu.
- Obrona wręcz stanowi sumę zwinności oraz walki wręcz.
- Atak wręcz to suma zwinności i walki wręcz.
- Czynniki jak kamuflaż, rozmiar czy prędkość poruszania się wpływają na już obliczoną pulę.
- Tak jak w walce strzeleckiej, można deklarować cel ataku.
- W walce wręcz atakowany musi reagować na działania agresora.
- Cel, który nie może się bronić w walce wręcz, jest automatycznie trafiony.

### Reakcje:

- Parowanie/unikanie ciosu to bazowa reakcja. Jej koszt to punkt akcji.
- Odskok to reakcja pozwalająca na całkowite uniknięcie ciosu. Wymaga wyższej inicjatywy i 2 punktów akcji.

### Uzbrojenie strzeleckie

- Może być normalnie wykorzystywane w walce wręcz, zarówno do ostrzału, jak i do uderzeń.
- W pierwszym przypadku otrzymuje się kary związane z rozmiarem uzbrojenia.
- Pistolety nie dają kary do trafienia.
- Karabiny mają test trudniejszy o stopień.
- Broń wsparcia ma testy trudniejsze o dwa stopnie.

### Obrażenia

- W walce wręcz pula obrażeń zależy od dwóch czynników – siły postaci oraz wykorzystywanego uzbrojenia.
- Gdy postać ma siłę niższą niż 12, to cios zdaje punkt obrażeń, jeśli zda test cechy.
- Powyżej wartości 12 zadaje się punkt obrażeń i dodatkowy, za każde trzy punkty powyżej 12.

# WARTOŚĆ PUNKTOWA AKCJI

## Poruszanie się

- Chód – prędkość 1 na akcję. Możliwość wykonywania akcji łączonych.
- Bieg – połowa prędkości na akcję. Możliwość wykonywania akcji łączonych z karą za ruch.
- Sprint – pełna prędkość na akcję, jedynie ruch.
- Kucnięcie/powstanie/ padnięcie na podłogę – akcja.
- Wychylenie się za osłony i schowanie się ponownie – akcja
- Położenie się na podłodze/powstanie z pozycji leżącej – 2 akcje.
- Skok/odskok/ przeturlanie się – 2 akcje.

## Walka wręcz

- Pojedynczy cios – akcja
- Cios oburącz – 2 akcje
- Wykorzystanie broni strzeleckiej – patrz typ broni.

## Strzelanie

- Strzał pojedynczy z broni ręcznej – akcja
- Seria z broni ręcznej – 2 akcje
- Strzał z pojedynczy z broni wsparcia – 2 akcje
- Seria z broni wsparcia – 3 akcje
- Celowanie – dodatkowa akcja
- Celowanie w czuły punkt – dodatkowe 2 akcje
- Przeładowanie broni ręcznej – 2 akcje
- Przeładowanie broni wsparcia – 3 akcje.
- Rzut granatem – 2 akcje

## Inne

- Wyjęcie broni lub ekwipunku z toreb, wyjęcie broni z kabury, z ramienia itp. - 3 akcje
- Użycie urządzeń wymagających jedynie aktywacji – darmowe.
- Użycie ekwipunku medycznego, technicznego, atak elektroniczny, przeszukanie ciała itp. skomplikowane akcje – 3 akcje.
- Każda akcja może być wykonana, jeśli postać dysponuje mniejszą liczbą punktów akcji niż wymagana. Za każdy brakujący punkt akcji trudność testu rośnie trzy stopnie.

## PANCERZ

- Każdy poziom pancerza obniża moc trafienia o stopień.

**Przykład: Pancerz o wartości 10 obniża moc uzbrojenia o swoją wartość.**

- **Uzbrojenie z mocą 8 nie zadaje obrażeń.**
- **Uzbrojenie z mocą 12 zadaje dwa punkty obrażeń.**

Pancerz podzielony jest na dwie kategorie typy:

- Pancerz – chroni przed efektem trafienia obiektem posiadającym masę jak pocisk.
- Ekranowanie – chroni przed efektem oddziaływania promieniowania przenikliwego jak uzbrojenie impulsowe czy laserowe, jak również przed niebezpiecznym promieniowaniem tła.

## SYSTEM OBRAŻEŃ

**Ucięcie kończyny/segmentu** – Segmenty mogą ulec odłączeniu od reszty obiektu bądź całkowitemu zniszczeniu gdy:

- Otrzyma się poważne obrażenia skierowane w jego czuły punkt np. kolano.
- Otrzyma się obrażenia przekraczające dwukrotnie pełną pulę żywotności segmentu.

### Zatrucie

- Powoduje obniżanie wytrzymałości w tempie zależnym od siły czynnika.

### Wpływ obrażeń na postacie

- Postacie graczy, jak i ich przeciwnicy wraz z otrzymywanymi obrażeniami otrzymują kary.
- Ich forma zależy od miejsca i stopnia zranienia.
- Poniższy opis dotyczy postaci ludzkich.
- Można go stosować dla innych istot i maszyn, gdy zostaną zranione w podobne segmenty.

### Tułów

- Utrata każdego punktu to utrata punktu akcji.

### Głowa

- Utrata każdego punktu to zwiększenie o stopień trudności wszystkich testów.

### Ramiona

- Utrata każdego punktu to zwiększenie o stopień trudności testów manualnych.

### Nogi

- Utrata każdego punktu to zmniejszenie prędkości o 1.